
SLEDGE
HAMMER

1 Установка 3
1.1 Минимальные системные требования 3
1.2 Рекомендуемые системные требования 3
1.3 Инструкция по установке 3
1.4 Ageia PhysX 3
1.5 Техническая поддержка 3
1.6 Как записаться в бета-тестеры 4
2 Общие игровые принципы 5
2.1 Трансформация 5
2.2 Разнообразие игровых уровней 5
2.3 Улучшение грузовика 5
2.4 Автосохранение 5
2.5 Поддержка геймпада 5
2.6 Принципы организации интерфейса 6
2.7 Главное меню 6
2.8 Одиночная кампания 7
2.9 HUD 10
2.10 Мастерская 13
2.11 Настройки 17
2.12 Профиль 17
2.12 Поддержка трекера RUCAP UM-5 17
3 Описание режимов игры 19
3.1 Гонка 19
3.2 Гонка на выбывание 19
3.3 Крепкий орешек - гонка со стрельбой. 19
3.4 Уничтожение трафика 19
3.5 Арена 20
3.6 Слалом 20
3.7 Боулинг 20
3.8 Машина-бомба 20
3.9 Турель 20
3.10 Транспортировка 21
3.11 Разрушение 21
3.12 Защита 21
3.13 Битвы с боссами 21
4 Управление 23
5 Поддержка пользовательской музыки 23
6 Авторы 24
6.1 Компания «Targem Games» 24
6.2 Компания «БУКА» 25

1 Установка

Поддерживаемые операционные системы: Microsoft Windows XP (Service Pack 2) и Microsoft Windows Vista.

1.1 Минимальные системные требования

Процессор: Pentium 2,5 ГГц одноядерный
Память: 512 Мб (768 Мб для Microsoft Vista)
Видеокарта: с поддержкой Pixel Shader 2.0 с 128 Мб памяти
Звуковая карта, DVD проигрыватель
2 гигабайта свободного места на жестком диске

1.2 Рекомендуемые системные требования

Процессор: Intel Core 2 Duo или AMD Athlon 64 X2
Память: 1 Гб
Видеокарта: с поддержкой Pixel Shader 3.0 с 256 Мб памяти (Nvidia Geforce 7900 GT и выше)
Звуковая карта, DVD проигрыватель
2 гигабайта свободного места на жестком диске

1.3 Инструкция по установке

Вставьте диск с игрой в DVD-ROM-привод вашего компьютера. Если в течение минуты установка игры не началась автоматически, то Вам необходимо запустить ее вручную. Для этого найдите на рабочем столе значок «Мой компьютер» («My Computer») и раскройте его двойным щелчком. В открывшемся списке дисков найдите ваш DVD-ROM-привод и раскройте список файлов (также двойным щелчком). В открывшемся наборе файлов и папок найдите файл setup.exe и щелкните на нем дважды для запуска инсталляции. Следуйте инструкциям программы инсталляции для успешной установки игры на вашем компьютере.

Когда установка игры будет завершена, нажмите на кнопку "Запустить игру". Чтобы запустить игру в следующий раз, выберите соответствующий пункт стартового меню в Windows XP или воспользуйтесь функцией Game Explorer в Windows Vista.

1.4 Ageia PhysX

Игра использует физическую технологию Ageia PhysX. Необходимые драйверы устанавливаются автоматически в процессе инсталляции, но также их можно установить с нашего диска.

1.5 Техническая поддержка

Служба Технической Поддержки ЗАО "БУКА" работает с понедельника по пятницу с 11-00 до 16-00.

Адрес: 115230, Россия, г. Москва, Каширское ш. д.1 стр.2, ЗАО "БУКА"
Тел.: 8 (800) 555-28-52 (по России звонок бесплатный)
Сайт: http://www.buka.ru/techsupport
E-mail: help@buka.ru

При обращении за технической поддержкой, пожалуйста, указывайте полную конфигурацию компьютера, используемую версию Windows и DirectX, подробно опишите возникшую проблему.

Если Вы хотите получить ответы на конкретные вопросы по прохождению игры, Вы должны быть зарегистрированным пользователем. В письме Вы должны указать фамилию и регистрационный номер. Только в этом случае мы обязательно Вам ответим!

Извините, но:

Прохождение игр не высылается! Прохождение игр, пожалуйста, ищите в Форуме.

Коды к играм не высылаются!

За проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями, ЗАО "БУКА" ответственности не несет.

По все вопросам, касающимся работы операционной системы Windows95/98/NT/2000/XP/Vista, Вы можете получить консультации в центре поддержки Microsoft: тел.(495) 916-7171; 125252, Москва, а/я 70, АО Microsoft.

1.6 Как записаться в бета-тестеры

Существует некоторое предубеждение, что бета-тестер в игровой индустрии не имеет практически никаких перспектив роста. Мы хотим опровергнуть это утверждение. Компания «БУКА» заботится о своих сотрудниках и людях, помогающих нам в создании развлекательных продуктов. Бета-тестирование - прекрасный способ заявить о себе в индустрии. Если вы хорошо проявите себя в бета-тестировании, то у вас появится возможность тестировать продукты на ранних этапах разработки, а то и на этапах проектирования. Естественно, что люди увлеченные, пунктуальные и одаренные будут получать оплату за работу. Те, кто помимо вышеперечисленных качеств обладает харизмой и лидерскими навыками, сможет вести тестирование проекта, управляя тестерами, создавая ТЗ по этапам тестирования и т.д. Стоит сказать, что карьерный рост очень часто не заканчивается должностью старшего тестера. Если вы амбициозны, одаренны, пунктуальны, любите игры и разбираетесь в них - добро пожаловать в клуб бета-тестеров компании «БУКА»!

Если вы заинтересовались, то заполните форму на странице: http://www.buka.ru/cgi-bin/testers.pl

2 Общие игровые принципы

2.1 Трансформация

Главной отличительной особенностью игры является трансформация автомобиля игрока и некоторых автомобилей соперников.

Автомобиль игрока имеет 2 состояния (режима работы) – гоночный и боевой.

В гоночном состоянии автомобиль обладает хорошими гоночными характеристиками и имеет возможность ускорения при помощи специальной турбины, расположенной в хвостовой части автомобиля. Гоночный режим предназначен для скоростного прохождения трассы.

В боевом состоянии автомобиль оснащен оружием дальнего и ближнего боя, которое предназначено для уничтожения соперников и преград на пути автомобиля.

Трансформация из боевого режима в гоночный или наоборот может производиться по ходу игры. В процессе трансформации из гоночного состояния в боевое из кабины машины выдвигается оружие ближнего и дальнего боя, а турбина и спойлер прячутся внутрь корпуса. В процессе обратной трансформации наоборот, оружие задвигается внутрь корпуса машины, а турбина и спойлер выдвигаются.

2.2 Разнообразие игровых уровней

В игре присутствует большое разнообразие геймплеев, для успешного прохождения которых необходимо сочетание скорости прохождения трассы и огневой мощи, таким образом, часть игры проходит в гоночном режиме, а часть – в боевом. Оптимальное прохождение игры достигается при помощи переключения режима в процессе игры по мере развития ситуации.

В некоторых геймплеях возможность трансформации отсутствует (например, в боулинге).

2.3 Улучшение грузовика

В игре доступно большое разнообразие оружия ближнего и дальнего боя, турбо-ускорителей, и других улучшений, которые могут быть установлены в мастерской. Открываются новые улучшения по мере прохождения игровых уровней. Если вам кажется, что уровень слишком сложен, экипируйте в мастерской другой набор улучшений и попробуйте еще раз.

2.4 Автосохранение

Состояние игры запоминается автоматически после прохождения уровня или посещения мастерской. Поэтому самостоятельно сохранять или загружать игру не нужно. Достаточно выбрать открытый уровень для прохождения и продолжить играть.

Чтобы начать новую игру нужно будет сменить профиль.

2.5 Поддержка геймпада

Игра полностью поддерживает управление с геймпада для XBOX 360 (включая функцию вибрации), а также с других моделей геймпадов. При помощи геймпада можно попасть в любые меню, настроить любые опции и пройти самые разнообразные уровни.

2.6 Принципы организации интерфейса

Управление во всех меню осуществляется при помощи клавиш курсора или крестовины геймпада. В качестве дополнительного устройства используется мышь. В нижней части почти всех окон находится полоса подсказки, на которой отображены возможные в этом окне действия и соответствующие им клавиши. Также чтобы выполнить действие, можно нажать ЛКМ на иконке действия.

2.7 Главное меню

Это меню загружается первым при запуске игры. В нем можно выбрать следующие пункты:



Одиночная игра– запуск одиночной игры. Отображает экран выбора миссии.
Сетевая игра – запуск сетевой игры.
Настройки – вызвать меню игровых настроек.
Бонусы – открываемые по мере прохождения видеоролики и арт-галерея.
Профиль – вызвать экран создания, выбора и настройки профиля пользователя.
Авторы – показывает список разработчиков.
Выход – выйти из игры. После выхода состояние игры и все пользовательские настройки сохраняются в профиле пользователя.

2.8 Одиночная кампания

2.8.1 Экран выбора игрового эпизода



Всего в игре свыше 45-ти игровых уровней, сгруппированных в 6 игровых эпизодов. Выбор эпизода производится при помощи специального интерфейсного экрана. При первом запуске игры заблокированы все эпизоды, кроме первого. По мере продвижения по сюжету и выполнения заданий становятся доступными новые эпизоды.

Если нажать <TAB> или <Y> на геймпаде XBOX 360 в этом окне, можно прочитать описание миссии.

2.8.2 Экран выбора игрового уровня

В этом окне игрок может выбрать уровень, который он будет проходить следующим. Тип геймплея отображается пиктограммой. Описание геймплеев и внешний вид пиктограмм приведены в разделе «Описание режимов игры» настоящей инструкции.

Игровые уровни организованы в древовидную структуру. Успешное прохождение уровня открывает доступ в другие уровни и делает доступными новые улучшения и вооружение. Уже пройденные уровни можно переигрывать несколько раз, для получения максимального рейтинга, открытия всех устройств и бонусов. При первом запуске миссии заблокированы все уровни, кроме первого.

Если уровень кажется слишком сложным, попробуйте открыть в уже пройденных уровнях более мощное оружие и, установив его, переиграйте тяжелое место.

Если нажать <TAB> или <Y> на геймпаде XBOX 360 в этом окне, можно прочитать детальное описание уровня: условия победы, статистику предыдущих прохождений и другую информацию.

Также их этого меню можно попасть в мастерскую по нажатию <SPACE>.



2.8.3 Окно брифинга

После загрузки уровня на экране появляется окно брифинга. В окне отображается описание уровня и условия его прохождения.



2.8.4 Финальное окно

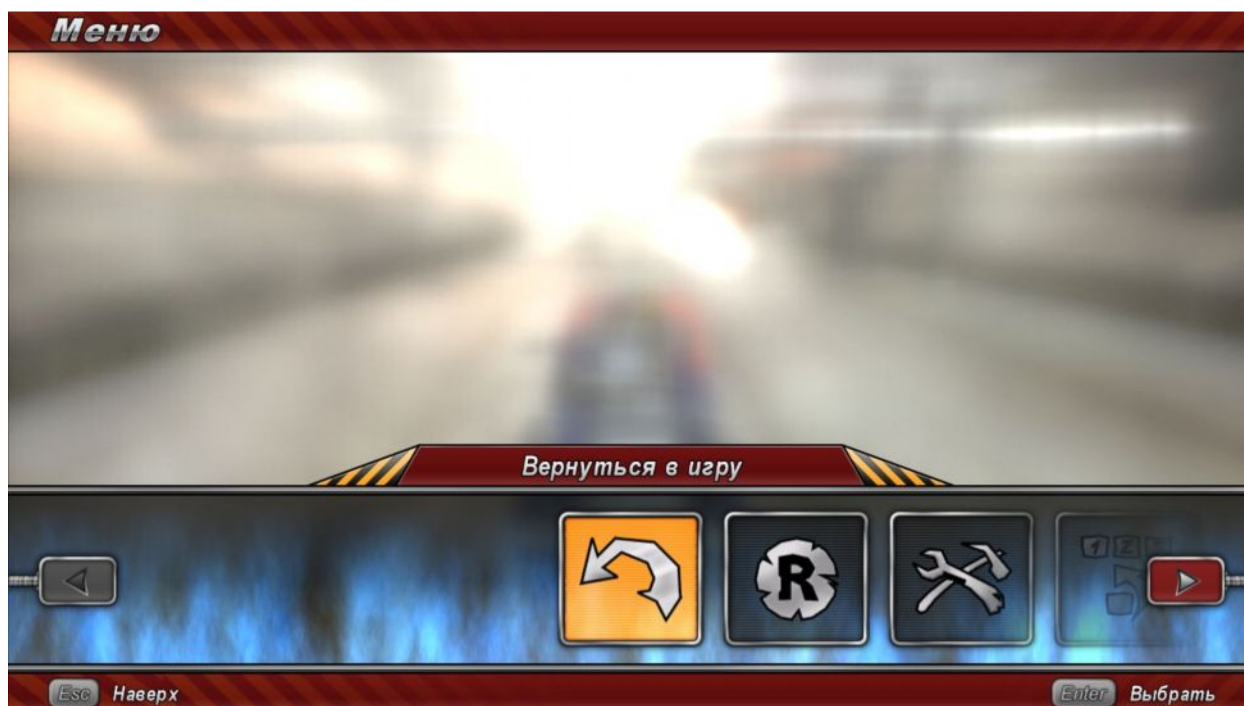
По окончании уровня на экране отображается финальное окно, которое содержит результаты прохождения уровня, а также список игровых уровней, оружия и улучшений, которые были разблокированы в результате прохождения.



Из этого окна можно переиграть уровень, отправиться в магазин или в меню выбора уровня.

2.8.5 Экран паузы в игре

В процессе прохождения любого геймплея можно поставить игру на паузу при помощи кнопки <Esc> на клавиатуре или кнопки <Back> геймпада XBOX360. При этом на экране отображается интерфейсное окно Паузы, откуда можно:



- вернуться в игру
- начать уровень с начала
- изменить настройки игры
- завершить игру
- выйти из игры

2.9 HUD

2.9.1 Основной игровой экран. Вид от 3-го лица.



Данный экран отображается после запуска любого уровня одиночной игры, кроме управления турельным оружием.

Экран разделен на следующие области:

- В верхнем левом углу изображен анимированный портрет главного героя.
- Справа от портрета – полоска-индикатор состояния брони. Когда доходит до 0 – грузовик взрывается.
- В правом верхнем углу – портрет противника (отображается только в некоторых уровнях).
- В левом нижнем углу – мини-карта (Многофункциональный дисплей).
- Спидометр – расположен ниже мини карты
- В правом нижнем углу – область текстовых сообщений.
- По центру снизу – показатель гнева / показатель нитро (в зависимости от режима грузовика)

Мини-карта (многофункциональный дисплей)

На нем может отображаться множество разнообразной информации в зависимости от режима игры: миникарта с противниками, процент разрушений (в некоторых уровнях), расположение машин для разрушения и так далее.
Также под мини-картой расположен спидометр.

Полоска Ярости

Заполняется, когда игрок получает или наносит повреждения, уничтожает врагов или разрушает объекты. Также ярость добавляется за прыжки и заносы.
В мирном режиме (голубой цвет) тратится на нитро-ускорение, в боевом режиме (оранжевый цвет) тратится на активацию спецвыстрела. (риски на полоске показывают, что ярости достаточно)

Таймер

Применяется в разных режимах. Обычно когда время выходит, игра заканчивается проигрышем. Поэтому нужно следить за таймером.

2.9.2 Вид из кабины

Игрок может переключаться в вид из кабины клавишей <F3>. При этом вся необходимая информация выводится на экраны, находящиеся в кабине.

2.9.3 Горячий старт



Перед некоторыми уровнями вам будет предложено небольшая мини-игра «Горячий старт». Она работает следующим образом: нужно нажать <CTRL> или <A> на геймпаде XBOX 360, чтобы начать движение стрелки вниз. Затем нужно зафиксировать стрелку как можно ближе к нижнему краю, нажав <CTRL> или <A>. После чего мощность начнет накапливаться, нужно в последний раз нажать <CTRL> или <A> на геймпаде XBOX 360 для остановки стрелки как можно ближе к верхнему краю шкалы. Чем больше энергии накопилось, тем выше будет начальная скорость машины. Если стрелка выйдет за край шкалы, попытка не засчитывается.

2.9.4 Управление турелью



В режиме управления турелью на игровом экране появляется прицел и индикатор перегрева стволов. Когда оружие перегрето, нужно подождать, пока оно не остынет, прежде чем можно будет продолжать стрельбу.
Управление: <ALT> или <B> на геймпаде XBOX 360 – развернуть оружие на 180 градусов. <CTRL> или <A> на геймпаде XBOX 360 – выстрел.

2.9.5 Сражения с боссами

В некоторых уровнях в правом верхнем углу экрана появляется специальный элемент - жизнь босса или расстояние до него.

2.10 Мастерская



В процессе игры автомобиль игрока можно модернизировать в мастерской. Попасть в нее можно по нажатию <SPACE> в окне выбора уровня, или после прохождения уровня.

Большая часть оружия и улучшений в мастерской заблокированы в начале игры и становятся доступны по мере успешного прохождения игры. Если не получается пройти уровень с определенным набором улучшений, попробуйте другой набор.

В центре экране отображен автомобиль игрока. В нижней части экрана отображается меню выбора вооружения и улучшений. При выборе типа улучшения или вооружения камера перемещается и фокусируется на той части автомобиля, которая подвергается модернизации.

Чтобы установить улучшение, нужно выделить его и нажать <ENTER> или <A> на геймпаде XBOX 360. При этом будет показана сравнительная характеристика нового устройства относительно старого.

Также можно посмотреть подробную информацию о данном устройстве, если нажать <TAB> или <Y> на геймпаде XBOX 360. Улучшения и оружие удобно сгруппированы, так что игроку не составит труда найти нужное устройство. В мастерской можно модернизировать следующие устройства и характеристики автомобиля:

- Оружие
  - Первичное оружие – Центральное орудие, наиболее мощное и медленное, от него зависит, какой именно спецвыстрел будет произведен.
  - Вторичное оружие – более слабое, но скорострельное оружие.
  - Шипы – наборы передних и боковых обвесов, бывают трех типов: обычные, взрывные, электрические. Кроме нанесения повреждений, добавляют игроку брони в боевом режиме.
  - Мины – используются в мирном режиме.
- Улучшения
  - Покраска – изменяется внешний вид машины.
  - Ускорители – более совершенные модели быстрее ускоряют, но и потребляют больше энергии.

- Двигатель – улучшает ходовые качества машины.
- Коробка передач – улучшает передаточные числа коробки передач.
- Управление – делает машину более управляемой.
- Тормоза – укорачивают тормозной путь.
- Броня – увеличивает защиту машины от повреждений

2.10.1 Список серверов



В этом меню находится список активных серверов, к которым можно присоединиться. Также здесь можно создать свой сервер, нажав <SPACE>.

2.10.2 Создание сервера

Сначала нужно ввести уникальное имя вашей сетевой игры в специальном интерфейсе. Затем нужно выбрать тип игры: гонка или сражение на арене. Затем нужно выбрать карту из списка предложенных.



После чего вам будет предложено настроить доступные игровые опции: число игроков, количество фрагов для победы и т.д.

2.10.3 Экран ожидания готовности игроков

И клиент и сервер попадают в это окно перед началом игры. Здесь происходит встреча игроков, выставление флага готовности. Сервер может удалить игрока. Также сервер решает, когда начать игру. Нажав <TAB> или <Y> на геймпаде XBOX 360 или кликнув мышкой в соответствующей области, можно открыть окно чата и обмениваться сообщениями.



2.10.4 Мастерская в сетевой игре

В многопользовательской игре мастерская присутствует в сокращенном виде: перед началом игры игрок может выбрать один из предложенных наборов экипировки. Отличаются они характером и внешним видом. Для арены и гонки – разные наборы.



2.11 Настройки

В наборе окон настроек можно изменить графические, звуковые и игровые опции. А также всегда можно вернуться к настройкам по умолчанию.



2.12 Профиль

В этом окне можно создать, изменить или удалить существующий профиль. Также отсюда можно попасть в окно подробной статистики, где находятся данные о пройденном расстоянии, полученных медалях и другая информация.



2.13. Поддержка трекера RUCAP UM-5

Игра Sledgehammer поддерживает устройство RUCAP UM-5, реализующее технологию WideGlance. Устройство предназначено для определения положение игрока относительно монитора и направления поворота его головы и обеспечивает позиционирование игровой камеры в соответствии с положением головы.

Для работы трекера RUCAP UM-5 необходимо подключить устройство к компьютеру и установить драйверы, поставляемые совместно с устройством. При запуске игра автоматически опознает устройство и включит его поддержку. Для настройки устройства используете окно опций: «Настройки\Rucap».

Технические характеристики и подробное описание устройства приведены на сайте http://www.rucap.ru

3 Описание режимов игры

3.1 Гонка



Цель игры – доехать первым до финиша, соревнуясь с автомобилями соперников. Гонка может проходить как по прямой трассе, так и по кольцевой. На кольцевой трассе возможно несколько кругов.

Игрок начинает гонку в мирной форме, но может свободно трансформироваться в боевой режим и обратно, а также применять мины. Оружие и мины применяются для того, чтобы замедлить и убить врагов. После уничтожения автомобиля соперника он через некоторое время появляться (восстанавливается) на трассе, но при этом теряет свою позицию.

Уничтожение автомобилей трафика в процессе гонки увеличивает уровень нитро.

3.2 Гонка на выбывание



Автомобиль игрока стартует одновременно с автомобилями соперников. С определенной периодичностью автомобиль, занимающий последнее место, взрывается и выбывает из гонки. Цель игры – остаться единственным игроком, оставшимся в живых в гонке.

Игрок начинает игру в мирной форме, но может свободно трансформироваться в боевой режим и обратно. Оружие применяется для того, чтобы убить и замедлить врагов. После уничтожения автомобиля соперника он через некоторое время появляться на трассе, но при этом теряет свою позицию.

Каждые несколько десятков секунд последняя машина снимается с трассы – взрывается без возможности восстановления.

3.3 Крепкий орешек - гонка со стрельбой.



Чтобы победить, нужно доехать до финиша пока не кончится отведенное время. Дополнительное время зарабатывается уничтожением противников, обозначенных стрелками.

3.4 Уничтожение трафика



Чтобы победить, нужно доехать до финиша, уничтожая встречные машины, за которые дается дополнительное время. При этом за уничтожение при помощи оружия дается меньше времени, чем за уничтожение при помощи бортования.

За взрыв каждой третьей машины, а также за уничтожение полицейских, добавляется бонусное время.

3.5 Арена



Битва на арене

Чтобы победить, нужно уничтожить всех противников на арене, применяя любые возможные средства. Время игры ограничено. Смерть противников добавляет несколько секунд. Противники умирают навсегда, но может быть несколько волн нападающих.

Выживание на арене

Чтобы победить, нужно продержаться как можно дольше в сражении с противниками, которые все время прибывают.

3.6 Слалом



На трассе расставлены бонусы. Управляйте машиной таким образом, чтобы собрать максимальное количество бонусов. Время игры ограничено, но за каждый бонус добавляются дополнительные секунды. Если их собирать быстро и не пропускать, то накапливается множитель, который увеличивает количество времени, даваемого за бонус. Получить бронзовую медаль также можно, доехав до финиша.

3.7 Боулинг



На трассе расставлены машины в определенном порядке. Игрок разгоняется и врезается в эту кучу машин. Чем больше повреждений, тем лучше.
У игрока есть несколько попыток.

3.8 Машина-бомба



Уничтожение пробки машиной на дистанционном управлении.

Чтобы победить, за отведенное время игрок должен подъехать к стоящим машинам и взорвать их как можно больше. За машины, помеченные стрелкой, дается больше очков.

Машинка взрывается автоматически, когда заканчивается время. Также можно самоуничтожиться по нажатию <CTRL> или <A> на геймпаде XBOX 360.

3.9 Турель



Когда противников особенно много, требуется высокая точность стрельбы. Машина едет на автопилоте, а игрок управляет скорострельным орудием. Чтобы победить, нужно доехать до финиша. От постоянной стрельбы оружие перегревается и нужно ждать, когда оно остынет.

<ALT> или <B> на геймпаде XBOX 360 – развернуть оружие на 180 градусов. <CTRL> или <A> на геймпаде XBOX 360- выстрел.

3.10 Транспортировка



Игроку дается под управление тягач, который нужно доставить в пункт назначения. Сложность уровня в том, что нельзя останавливаться и даже снижать скорость. К тому же противники на дороге будут всячески мешать и пытаться остановить тягач. В некоторых уровнях тягач может быть вооружен парализующим излучателем, черпающим энергию из Ярости.

3.11 Разрушение



За фиксированное время игрок должен причинить как можно больше ущерба. Считаются все объекты: машины, ящики, строения.

3.12 Защита

В этом уровне нужно защитить большую машину от нападений. Победа засчитывается, когда целевая машина доезжает до финиша. Нельзя удаляться слишком далеко от подзащитной машины, иначе она начнет получать больше повреждений. Нужно атаковать противников аккуратно, ведь оружие игрока тоже повреждает подзащитную машину.

3.13 Битвы с боссами



В игре есть несколько сражений с противниками-боссами, каждое из которых представляет собой уникальные геймплей, либо комбинацию из ряда уже существующих которые нужно проходить поочередно.

4 Управление

Геймпад XBOX360	Клавиша	Действие
RT	Курсор вверх	Газ
LT	Курсор вниз	Тормоз
Левый джойстик	Курсор влево	Поворот налево
Левый джойстик	Курсор вправо	Поворот вправо
X	SHIFT	Ручной тормоз
A	CTRL (в боевом режиме)	Выстрел из обоих видов оружия
Y	SPACE	Переключение боевого/мирного режимов
A	CTRL (в мирном режиме)	Нитро-ускорение
B	Alt (в боевом режиме)	Мины
B	Alt (в мирном режиме)	Спецвыстрел
Start	Esc	Вызов Основного меню
RB	F4	Вид назад
LB	C	Вид из кабины
Back	R	Постановка машины игрока назад на трассу.
Правый джойстик		Вращение камеры вокруг машины

5 Поддержка пользовательской музыки

Пользователь может проигрывать свою музыку во время игры. Для это достаточно скопировать музыкальные файлы или папки с музыкой в каталог **'My Documents\My Games\<имя игры>\Music'.** В этом случае вся внутриигровая музыка (играет во время езды) будет заменена на музыку из этой папки.

Также игрок может заменить музыку для интерфейсов и для мастерской. Чтобы это сделать, нужно создать внутри каталога **'My Documents\My Games\<имя игры>\Music'** следующие подкаталоги:

- **'Game'** для игровой музыка (играет во время езды)
- **'Garage'** для музыки, играющей в мастерской
- **'Menu'** для музыки, играющей в меню

Пример: При установке игры по умолчанию, чтобы добавить в игру игровую музыку, надо скопировать музыкальные файлы в каталог **'My Documents\My Games\Sledgehammer\Music\Game'.** Если каталога “Music” нет, то нужно создать его самим. Если пользовательский трэк не находится внутри какого-либо подкаталога-категории, то он автоматически заносится в список игровой музыки.

Проигрываемые треки можно менять, нажав “N”. В этом случае начнется проигрывание случайного трека из числа находящихся в папке с пользовательской музыкой.

6 Авторы

6.1 Компания «Targem Games»

Продюсер:
Станислав Скорб

Менеджеры проекта:
Евгений Хрунов
Балтин Дмитрий

Ведущий дизайнер проекта:
Алексей Честных

Дизайн игры:
Сергей Удюрминский
Евгений Бушуев
Константин Чернов

Программирование:
Алексей Скрябин
Сергей Шеломенцев
Елена Евдокимова
Игорь Дегтярев
Иван Бизяев
Илья Рузаков
Максим Сарманов

Ведущие художники проекта:
Александр Маргушин
Иван Снигирев
Сергей Митряев

Графика:
Евгений Токарев
Игорь Каменной
Ольга Котюх
Александр Меньшиков
Антон Худяков
Виктор Корьякин
Рустам Турей
Егор Алексеев
Сергей Вавилов
Владимир Селезнев
Ярослав Пунтус
Александр Беляев

Сценарий:
Алексей Честных

Ролики:
Виктор Корьякин
Роман Латынов

Эффекты:
Станислав Черва

Разработка интерфейсов:
Михаил "Rai" Матвиенко

Музыка:
Антон Попов

Музыка группы "NoThanx":
Шапкин Григорий
Рязанов Владимир
Коремин Константин

Звук:
Антон Попов
Андрей Самойлов

PR-менеджер:
Марина Никонова

Внутреннее тестирование:
Андрей Антонов
Константин Обвинцев
Александр Гужагин
Константин Чернов
Николай Дяченко
Илья Садчиков
Дмитрий Дегтярев

Отдельное спасибо:
Татьяне Журо
Ольге Прохоровой
Светлане Честных
Илье Садчикову

6.2 Компания «БУКА»

Продюсеры проекта:
Алексей Чеботарев
Иван Бунаков

Менеджер по продвижению проекта:
Станистав Плещев

Руководитель службы продвижения продуктов:
Юрий Вирич

Руководитель службы PR и рекламы:
Георгий Добродеев

Менеджер по рекламе:
Алевтина Виноградова

PR-менеджер:
Анастасия Потёмкина

Комьюнити-менеджеры:
Сергей Владинец
Владислав Журавлев

Дизайнеры-полиграфисты:
Санан Ушанов
Екатерина Громова
Даниелла Климашевская
Артем Суханов
Юлия Соловьёва
Евгения Потёмкина

Технический эксперт:
Кирилл Бестемьянов

Выпускающий продюсер:
Александр Пак

Старшие тестеры проекта:
Кирилл "Nightcrawler" Лейко
Евгений "Uncle_Fu" Попов

Тестеры компании "БУКА":
Надежда "Rutven" Лимонова
Александр "Russian_Bear" Коняхин
Михаил "Fatall" Синеокий
Иван "Qa" Райнов
Илья "Lancher" Арчаков

Тестеры компании "БУКА":
Игорь "DIVWarboss" Дмитриев
Дмитрий "Solovey" Ануфриев
Никита "Graf Seth" Портянко
Тимофей "Avhatar" Никитченко
Андрей "SJForest" Лесняков

Менеджеры по продажам:
Елена Антонова
Максим Алексеев
Наталья Анкундинова
Вадим Лощилов
Сергей Нагорный
Нина Стариченкова
Александр Петринский
Ольга Полковникова
Максим Алексеев

Менеджеры по продажам:
Игорь Колчин
Евгений Самсонов
Валерий Тихвинский
Сергей Федосов
Алексей Капуза

Торговый маркетинг:
Александр Кочетков
Татьяна Васекина
Ольга Иванова
Елена Борискина
Евгений Глазов
Артем Гордов
Вячеслав Григорьев
Сергей Золотов
Константин Калиновский
Роман Кармелюк
Таисия Лаврова
Артем Митенков
Андрей Осипов
Вячеслав Пощищайло
Алексей Усов

Юридическая поддержка:
Георгий Виталиев
Евсей Евсеев
Наталья Лебедева

Техническая поддержка:
Евгений Дмитриев
Роман Алексеев
Сергей Щербань
Кирилл Столяров
Александр Мурашов
Роман Мудрицкий

Генеральный директор:
Александр Михайлов

Финансовый директор:
Игорь Сухов

Руководитель отдела маркетинга:
Олег Доброштан

Руководитель коммерческого отдела:
Татьяна Устинова

Руководитель отдела разработок:
Иван Бунаков

Большое спасибо Маше Братолюбовой!

Отдельное спасибо Марине Равун! :)